

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS
VIDEO ANIMASI BERBANTU ADOBE PREMIER**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

NOVIA SOFA

NPM: 1611100196

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2020/2021**

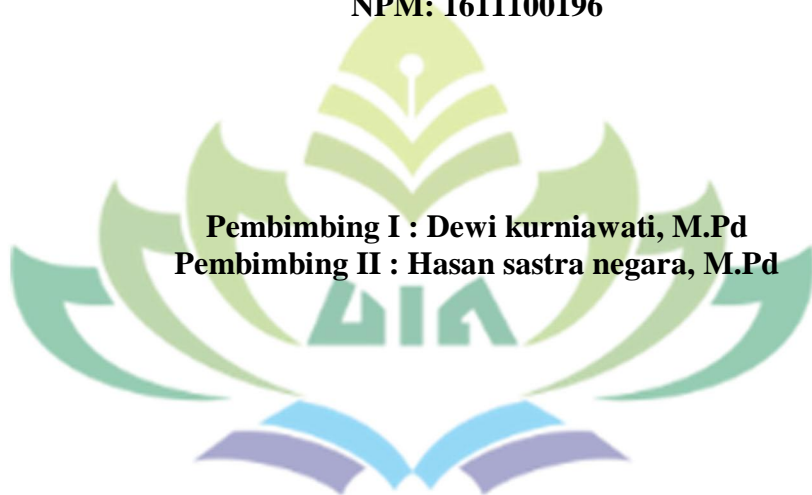
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS
VIDEO ANIMASI BERBANTU ADOBE PREMIER**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh
NOVIA SOFA
NPM: 1611100196

Pembimbing I : Dewi kurniawati, M.Pd
Pembimbing II : Hasan sastra negara, M.Pd



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 2020/2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *video* animasi pada kelas IV MIN 8 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang Tanggamus. Penelitian ini menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan dengan menggunakan prosedur dari metode *borg and gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, penelitian ini dibatasi dengan 7 langkah dari tahap 1 sampai tahap 7 yaitu potensi masalah, mengumpulkan informasi desain media, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subjek penelitian ini yaitu kelas IV MIN 8 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang Tanggamus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket ahli media, ahli materi, ahli bahasa, penilaian pendidik, dan respon peserta didik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dokumentasi dan angket. Hasil penelitian yang diperoleh antara lain: (1) Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran IPA berbasis *video* animasi. (2) tahap desain, pembuatan media *video* animasi dengan bantuan aplikasi adobe premier. (3) validasi desain hasil penelitian para ahli media pembelajaran berdasarkan hasil angket ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media yang dikembangkan dengan dua kali tahap validasi adapun kevalitan dari media yang dihasilkan memperoleh skor rata-rata 75% ahli media, 90,71% ahli materi, 77,77% ahli bahasa, 96,42% penilaian pendidik dengan masing masing kriteria layak dan sangat layak sehingga layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil uji coba kemenarikan media diperoleh skor rata-rata 91,02% dari uji skala kecil dan 93,96% dari uji skala besar dengan masing-masing kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPA.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Video Animasi, Adobe Premier.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp.0721 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video
Animasi Berbantu Adobe Premier

Nama : Novia Sofa
NPM : 1611100196
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dewi Kurniawati, M. Pd
NIP.198006012006042047

Pembimbing II

Hasan Sastra Negara, M. Pd
NIP.-

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP.19691003199702002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS VIDEO ANIMASI BERBANTU ADOBE PREMIER** Disusun oleh: **NOVIA SOFA** , NPM. 1611100196, Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)** telah diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 21 Januari 2021, pada pukul 08.00-10.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang *Virtual Google Meet*.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : **Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Yuli Yanti, M.Pd** (.....)

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

Penguji Pendamping I : **Dewi Kurniawati, M.Pd** (.....)

Penguji Pendamping II : **Hasan Sastra Negara, M.Pd** (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTO

بِكُلِّ وَاللَّهُ ۖ قَلْبُهُ يَهْدِي بِاللَّهِ يُؤْمِنُ وَمَنْ ۖ اللَّهُ بِإِذْنِ إِلَّا مُصِيبَةٍ مِنْ أَصَابَ مَا

عَلِيمٌ شَيْءٍ

"Tidak ada sesuatu musibah pun yang menimpa seseorang kecuali dengan izin Allah; Dan barang siapa yang beriman kepada Allah, niscaya Dia akan memberi petunjuk kepada hatinya. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu." (QS At Taghabun:11)



PERSEMBAHAN

Tiada kata lain yang terucap kepada-Mu Ya Allah hu Ya Rabbi, selain kata syukur atas nikmat rahmat karunia-Mu, kesempatan besar yang telah Engkau berikan kepada saya untuk dapat mempersembahkan

sesuatu kepada orang-orang yang saya sangat sayangi dan cintai. Skripsi ini ku Persembahkan Kepada :

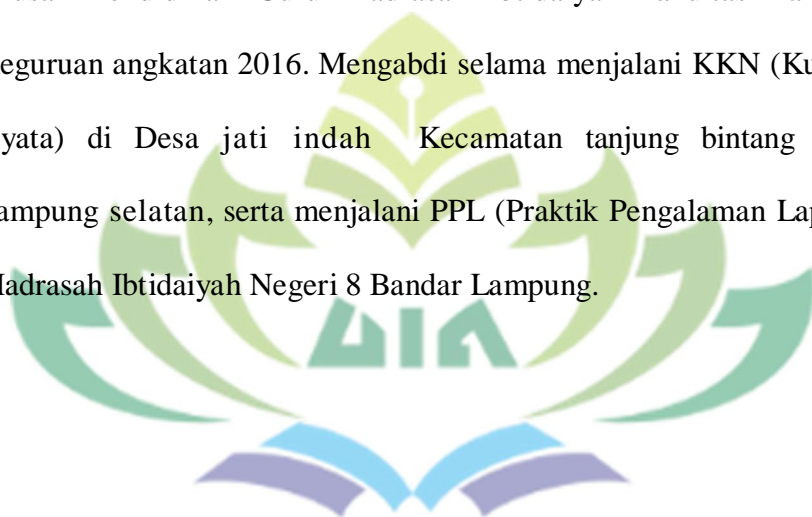
1. Kedua Orang Tuaku yang tersayang, yakni bakku M Yurdi dan ibuku Erma Kesuma, yang do" a serta restunya tiada pernah putus, kasih sayang yang mereka berikan tiada pernah pudar, begitupun dengan berbagai Motivasi yang tidak pernah padam sehingga semua mengiringi langkahku dalam menuju kesuksesan hingga nanti. Tiada sedikitpun kan tergantikan dengan apapun jasa keduanya.
2. Kakak kandungku tersayang Khilson Arief dan kedua adik kandungku Marliyana dan Marwa Oktavia dan tidak lupa pula kakak iparku Selvi Yuniza. mereka adalah motivasiku, yang selalu mendukung, menyemangati saat rasa lelah menghampiri, terimakasih sudah selalu ada dalam setiap langkahku dalam menuju kesuksesan.
3. Saudara-saudaraku, yakni keluarga besar Hasan Bakri yang juga senantiasa menyemangatiku dan menunggu kesuksesanku.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Novia Sofa dilahirkan di Tanjung Raya, Lampung Barat. Penulis lahir pada tanggal 16 November 1997, yang merupakan putri kedua dari empat saudara, dari pasangan Bapak M Yurdi dan Ibu Erma Kesuma.

Sebelum masuk ke jenjang perguruan tinggi, penulis menempuh pendidikan di tingkat dasar pada tahun 2003 di MIN 1 Lampung Barat dan lulus pada tahun 2009. kemudian masuk kejenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Liwa dan lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Liwa dan lulus pada tahun 2016.

Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 2 Liwa, penulis melanjutkan pada program S1 UIN Raden Intan Lampung dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2016. Mengabdikan selama menjalani KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa jati indah Kecamatan tanjung bintang kabupaten Lampung selatan, serta menjalani PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalammu‘alaikum warahmatullahi wabarakatuh...

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Berbantu Adobe Premier” dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dan tanpa pertolongan-Nya pula mungkin penulis tidak akan sanggup menyelesaikannya dengan baik. Serta takkan mampu melewati segala kesulitan, hambatan dan godaan yang menghampiri.

Shalawat serta salam selalu terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yakni Nabi Muhammad SAW. Beserta keluarga dan sahabatnya, diiringi dengan upaya meneladani akhlaknya yang mulia. Semoga kita semua mendapatkan Syafa‘atnya di Yaumil Akhir kelak. Aamiin ya rabbal aalamiin.

Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih, karena dalam usaha menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do‘a, dukungan, bimbingan dan saran oleh pihak-pihak tertentu. Oleh karena itu, dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

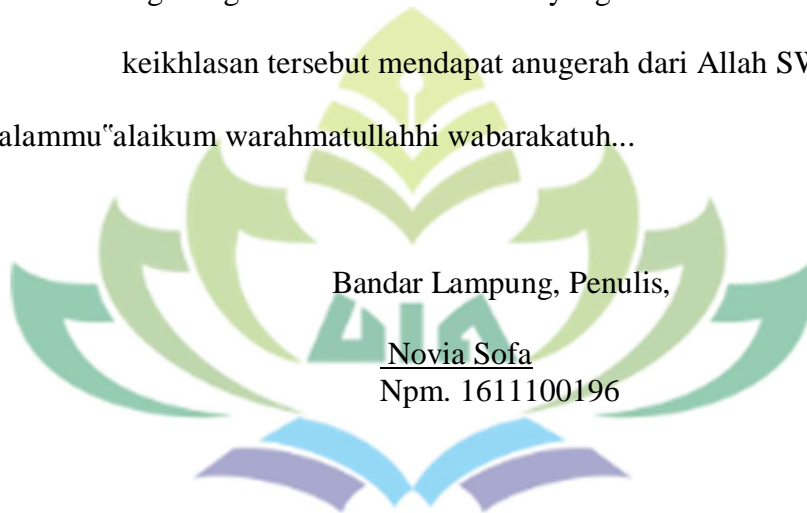
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dewi Kurniawati, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingan, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Pemimpin beserta Staf Perpustakaan Pusat dan fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan kepada penulis didalam penyelesaian penulisan skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Asisten Dosen Faktultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung (Khususnya Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, dan motivasi kepada penlis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .
- 6 . Bapak dan ibuku tercinta, yang mana senantiasa mengiringi setiap langkah ku laksana cahaya senja yang menguatkan ku, cinta yang telah diberikan bagaikan trobosan ruang dan waktu.

Untuk kakakku khilson arief dan adik adikku tersayang Marliyana dan Marwa Oktavia, jangan pernah menyerah untuk mewujudkan semua mimpi-mimpi kalian.

8. Teruntuk diriku sendiri Novia Sofa, S.Pd. Trimakasih untuk lelahku, semangatku, magerku, rajinku, bangunku, tidurku, sujudku, bahagiaku, keberuntunganku dan semua hal yang aku tujukan agar berhasil mencapai kesuksesan di dunia dan akhirat. Serta tetap berada di jalan Allah SWT.

Semoga segala bantuan dan doa yang diberikan dengan enuh keikhlasan tersebut mendapat anugerah dari Allah SWT .

Wassalammu"alaikum warahmatullahi wabarakatuh...



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL KE DUA	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatas Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Masalah.....	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Spesifik produk	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan	
B. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	18
3. Manfaat Media pembelajaran	20
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	21
5. Karakteristik media pembelajaran	24
6. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	24
C. Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).....	25
D. Pengertian Video Animasi	27
E. Pengertian Adobe Premier	29
F. Penelitian Relevan.....	31
G. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	36
B. Tempat, Waktu Dan Subyek	36
1. Tempat Penelitian	38
2. Waktu Penelitian	38
3. Subyek Penelitian.....	39
C. Prosedur Penelitian	39
1. Potensi Masalah	39
2. Pengumpulan Data	39
3. Desain Produk	39

4. Validasi Desain	40
5. Revisi Desain	40
6. Uji Coba Produk.....	40
7. Revisi Produk	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Angket	41
2. Dokumentasi	42
3. Dokumentasi	42
E. Instrumen Penelitian	42
1. Lembar validasi.....	43
2. Angket respon pendidik	45
3. Angket respon peserta didik.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan	50
1. Potensi Masalah	50
2. Mengumpulkan Informasi	51
3. Desain Produk	52
4. Validasi Desain	55
a. Validasi Ahli Materi.....	56
b. Validasi Ahli Media	59
c. Validasi Ahli Bahasa.....	62
d. Penilaian Pendidik	65
5. Revisi Desain	66
a. Ahli Materi	66
b. Ahli Media	67
c. Ahli Bahasa	69
6. Uji Coba Produk	70
a. Uji Coba Skala Kecil.....	70
b. Uji Coba Skala Besar	70
7. Revisi Produk	74
B. Pembahasan	74
1. Kajian Prosedur Akhir	74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi angket validasi ahli bahasa	37
Tabel 3.2 kisi-kisi angket validasi ahli materi	37
Tabel 3.3 kisi-kisi angket validasi ahli media	38
Tabel 3.4 kisi-kisi lembar penilaian pendidik	38
Tabel 3.5 kisi-kisi penilaian respon siswa.....	38
Tabel 3.6 kriteria interpretasi kelayakan	40
Tabel 3.7 penskoran angket pada uji kepraktisan	40
Tabel 3.8 kriteria interpretasi kemenarikan	41
Tabel 4.1 Hasil validasi materi tahap 1	48
Tabel 4.2 Hasil validasi materi tahap 2.....	50
Tabel 4.3 Hasil validasi media tahap 1	51
Tabel 4.4 Hasil validasi media tahap 2	52
Tabel 4.5 Hasil validasi bahasa tahap 1	54
Tabel 4.6 Hasil validasi bahasa tahap 2	55
Tabel 4.7 Hasil penilaian pendidik.....	57
Tabel 4.8 Hasil uji coba skala kecil	62
Tabel 4.9 Hasil uji coba skala besar	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 langkah-langkah metode <i>Research and Development</i> (R&D)	
29.....	33
Gambar 4.1 Tampilan cover video	44
Gambar 4.2 Tampilan pembukaan	45
Gambar 4.3 Tampilan profil peneliti	45
Gambar 4.4 Tampilan penjelasan materi	46
Gambar 4.5 Tampilan soal pada materi	46
Gambar 4.6 Tampilan penutupan video	47
Gambar 4.7 Tampilan diagram hasil validasi materi tahap 1	49
Gambar 4.8 Tampilan diagram hasil validasi materi tahap 2.....	50
Gambar 4.9 Tampilan diagram hasil validasi media tahap 1	52
Gambar 4.10 Tampilan diagram hasil validasi media tahap 2.....	53
Gambar 4.11 Tampilan diagram hasil validasi bahasa tahap 1.....	54
Gambar 4.12 Tampilan diagram hasil validasi bahasa tahap 2	56
Gambar 4.13 Tampilan diagram hasil penilaian penndidik	57
Gambar 4.14 tampilan hasil uji coba skala kecil	62
Gambar 4.15 Tampilan hasil uji coba skala besar	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penilaian Validasi

Lampiran 2. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan.¹

Pendidikan adalah suatu keindahan proses belajar mengajar dengan pendekatan manusia, dan bukan sekedar memindahkan otak dari kepala atau mengalihkan mesin ke tangan, dan sebaliknya. Pendidikan lebih dari itu, yakni menjadikan manusia mampu melakukan masa depan dan menaklukkan dirinya sendiri dengan daya pikir, daya dzikir, dan daya ciptanya.² Adapula yang menjelaskan tentang pendidikan didalam buku Oemar Hamalik bahwasanya Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat.³

¹Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) h. 1

²Robiatul Awwaliyah, Hasan Baharun, *Pendidikan Islam Dalam Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)*, (Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Vol, 19 No, 1 Agustus 2018), H. 35

³*Ibid*, hal. 3

Belajar berlangsung sepanjang hayat dan dapat dilakukan dimana saja, di rumah, di sekolah, di tempat kerja dan masyarakat dan dilaksanakan oleh anak-anak remaja maupun dewasa. Pendidikan juga merupakan kunci untuk semua kemajuan, perkembangan serta kemajuan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan segala potensi diri serta meningkatkan derajat baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Peningkatan pendidikan memang sangatlah penting dilakukan dalam pembentukan sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan diatas, pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan intruksional yang diharapkan. Dalam hal ini guru berperan sangat besar dalam proses merancang kegiatan pelajaran yang menepatkan peserta didik sebagai pelaku (subjek) belajar.⁴

Belajar juga merupakan kewajiban setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam surat mujaadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِيمَا بَيْنَ يَدَيْكُمْ فَافْسَحُوا لِيَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَنَسَّحُوا فِيمَا بَيْنَ يَدَيْكُمْ فَانْشُزُوا أَوْ ائِرْ فَعَالِلْهَا
لَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ آمَنُوا تَوَالِي الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ يَمَتُّكُمْ وَخَبِيرٌ

⁴Ida Fitriani, Iswatun Solekha, *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Contruktual Teacing And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Peringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Jurnal Teampil, Vol, 3, No, 1, Tahun 2016), H.104

Artinya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.(QS Al-Mujadilah:11)

Berdasarkan ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa kita manusia atau seseorang memberi atau diberi ilmu baru dalam pendidikan maka terimalah dengan lapang dada karena dengan hati yang lapang dada akan memudahkan segala urusan selanjutnya, maka Allah akan menambah ilmu serta diangkat derajat seseorang yang memberi dan menerima ilmu tersebut. Maksudnya, jika seseorang menerima pendidikan atau pelajaran maka orang tersebut akan mengalami perubahan pada dirinya dalam segi ilmu, pola pikir, maupun bersikap. Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan potensi diri serta tujuan pendidikan manusia harus melewati proses pendidikan yang diimplementasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran hendaknya bisa mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia sehingga tercipta pendidikan yang baik dan berkualitas.

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar

bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.⁵ Belajar ialah proses untuk merubah perilaku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan wujud dari interaksi antar guru dan murid. Akan tetapi belajar dengan hanya mendengarkan saja patut diragukan efektifitasnya.

Namun berbeda halnya dengan pembelajaran saat ini yang sering kali membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam melakukan pembelajaran. Apalagi melihat kondisi saat ini yang mengharuskan peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah, yang membuat peserta didik semakin bosan dengan kegiatan pembelajaran secara daring. Dimana mereka terus menerus mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa guru menjelaskan materi tersebut, terkadang tidak hanya peserta didik yang bingung dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru akan tetapi para orang tua pun ikut bingung dalam pengerjaan tugas peserta didik. Karena guru hanya memberi materi atau tugas tanpa memperjelas terlebih dahulu. Hal inilah yang membuat para peserta didik malas dan bosan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal yang perlu diperhatikan agar bisa terjadi kegiatan belajar pada peserta didik, maka peserta didik harus secara aktif terlibat dalam pembelajaran. dan inilah yang seharusnya dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran.

⁵*Ibid*, h. 36

Berhubung dengan adanya masa pandemi untuk saat ini maka tidak memungkinkan peserta didik untuk belajar secara tatap muka, melainkan belajar secara *daring* atau belajar *online* dari rumah. Pembelajaran *online* biasa disebut *e-learning*, berasal dari kata *electronic* dan *learning* yang berarti pembelajaran menggunakan peralatan elektronik. Menurut Stockley dalam buku Chaeruman mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam untuk memberikan pelatihan atau pendidikan.⁶ Pembelajaran secara *online* dapat menggunakan berbagai aplikasi ataupun media lainnya. Seperti menggunakan media berbasis animasi.

Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Software-software untuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif

⁶Susi Prasetya Ningtyas, "Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Secara Online Selama Darurat Covid-19 di SMP N 1 SEMIN"(Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol 5, No 1, Edisi Khusus K3M COVID-19) H, 87

untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.⁷

Namun di samping itu guru harus benar-benar memilih aplikasi yang dapat membuat animasi seperti nyata yang dapat membuat peserta didik semakin semangat, tidak bosan dan seolah-olah pembelajaran itu akan dunia nyata. Contohnya seperti menggunakan aplikasi *adobe primier*. *Adobe Premiere* merupakan salah satu *software* pengolah *video* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah *video*, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun *video* pembelajaran. Pada umumnya *Adobe Premiere* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, tetapi dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu animasi digital untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara *online*.⁸ Namun pada saat ini di sekolah MIN 8 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang belum menerapkan dan menggunakan media tersebut terutama pada mata pelajaran IPA yang dianggap peserta didik membosankan.

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains

⁷Widianto hadi, “filem animasi sebagai media pembelajaran daur ulang air pada SDN Singapura 01”, (jurnal IT CIDA vol 4, no 2, desember 2018) h, 13

⁸Nyoman sugi hartini, Ketut Agustini, Made Ardwi Pradnyana, “Pelatihan Video Editing Tingkat SMA singaraja”, (jurnal widia laksana, vol 6, no 2, agustus 2017) h, 174

tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik.⁹ Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami fenomena-fenomena alam. Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk hasil kerja ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan. Pandangan IPA sebagai produk hasil kerja ilmuwan, dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan memberitahukan kepada siswa tentang konsep, hukum, teori dan fakta tentang ilmu pengetahuan alam, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan dan mengkonstruksi konsep sendiri. Proses pembelajaran tersebut biasanya dilakukan dengan ceramah.

Pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, membuat siswa sebagai objek pasif yang menerima pengetahuan saja. Pandangan IPA sebagai ilmuwan bekerja untuk menemukan ilmu pengetahuan, dalam proses pembelajarannya menempatkan siswa sebagai seseorang yang mencari, mengolah dan menemukan sendiri bagaimana ilmu pengetahuan yang dihasilkan. Siswa dilatih untuk dapat mengenali fakta, mengetahui perbedaan dan persamaan fakta, mencari hubungan antar fakta sehingga siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa dapat mengetahui bagaimana suatu ilmu pengetahuan ditemukan

⁹P. Rahayu, S. Mulyani, S.S. Miswadi” *Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*” (Jurnal pendidikan IPA Indonesia vol 1, no 1, januari 2016) h, 65

sehingga dapat dengan mudah untuk menerapkan ilmu pengetahuan dalam mengambil keputusan. Pandangan ini sangat sesuai dengan kurikulum 2013, yang menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep sendiri, akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.¹⁰ Kelemahan pembelajaran IPA disebabkan teknik atau model pembelajaran yang dipakai guru lebih menekankan pada faktor ingatan. Pembelajaran IPA yang saat ini berlangsung di lapangan umumnya verbalisme, artinya guru cenderung untuk menjelaskan materi-materi IPA dan konsep-konsep IPA dengan menggunakan metode ceramah yang notabene merupakan metode termudah dan termurah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model pengajaran IPA yang diterapkan sejak awal hingga sekarang masih bersifat konvensional atau *teacher centered*, dimana sistem penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru, serta proses komunikasinya satu arah. Guru yang memegang kendali memainkan peran aktif, sementara siswa duduk menerima secara pasif informasi pengetahuan dan keterampilan. Siswa-siswa cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang. Disamping itu, pengalaman yang didapat anak dalam proses pembelajaran sangat terbatas sehingga mereka tidak dapat

¹⁰Ida Fitriyati, Arif Hidayat, Munzil. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama*, (Jurnal Pembelajaran Sains Vol 1, No 1, Agustus 2017) H. 27

mengembangkan keterampilan proses yang dimiliki oleh peserta didik.¹¹ Ditambah lagi dengan keadaan saat ini yaitu munculnya virus baru yang disebut dengan virus corona atau yang disebut dengan COVID-19.

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin, Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien COVID-19 termasuk yang merawat pasien COVID-19. Tanda dan gejala umum infeksi covid-19 termasuk gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata adalah 5 – 6 hari dengan masa inkubasi demam, batuk, dan sesak napas. Pada kasus yang parah, covid-19 dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian. Wabah ini telah ditetapkan sebagai darurat kesehatan global. Virus ini sempat membuat semua kegiatan sehari-hari manusia terhambat. Karantina saja mungkin tidak cukup untuk mencegah penyebaran virus COVID-19 ini, dan dampak global dari infeksi virus ini adalah salah satu yang semakin memprihatinkan. Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak langkah-langkah dan kebijakan untuk mengatasi permasalahan pandemi ini. Salah satu langkah awal yang dilakukan oleh

¹¹Binti muakhirin, *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd* (jurnal guru, vol 1, no 1, tahun 2015) h. 51

pemerintah yaitu mensosialisasikan gerakan Social Distancing untuk masyarakat. Langkah ini bertujuan untuk memutus mata rantai penularan pandemi covid-19 ini karena langkah tersebut mengharuskan masyarakat menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain serta menghindari pertemuan massal.¹² Sehingga hal ini sangat berdampak pada dunia pendidikan yang mengharuskan peserta didik harus belajar di rumah secara online atau daring.

Berdasarkan paparan diatas peneliti memilih kelas V MIN 8 Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Gunung Megang karena masih banyak peserta didik yang masih malas untuk belajar IPA karena di anggap membosankan, apalagi di tambah dengan keadaan saat ini yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dan guru hanya memberi tugas terus menerus sehingga membuat peserta didik bosan. Dan keinginan untuk belajar sangatlah lemah, hal ini dapat di lihat dari siswa siapa yang paling cepat mengumpulkan atau mengirimkan tugas kepada gurunya, Guru belum pernah menerapkan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Maka dari itu peneliti akan mencoba menerapkan metode pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, yang mana guru memberikan *link* kepada semua peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan lebih bersemangat dan aktif karena tidak hanya menulis dan mengerjakan tugas saja.

¹²Ririn Noviyanti Putri, *Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19* (Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 20(2), Juli 2020), h. 705

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas judul skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Berbantu Adobe Premier**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran IPA karena dianggap membosankan dan tidak menyenangkan .
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran IPA.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini memberikan batasan agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian serta lebih terarah dan tujuan dapat tercapai. Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran berupa video animasi.
2. Peneliti membatasi materi mata pelajaran IPA pada materi peristiwa alam dan dampaknya .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV.
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran IPA berbasis video animasi.

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran IPA berbasis video animasi pada peserta didik kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional dan bertanggung jawab untuk masa depan yang akan datang.

2. Bagi peserta didik

Agar peserta didik tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

3. Bagi guru

Mendorong dan memotivasi guru untuk senantiasa menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada meteri dan keadaan saat melaksanakan peroses pembelajaran.

G. Spesifik produk

Spesifik produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalah sebagai berikut.

1. Jenis media yang dikembangkan dalam media ini adalah media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi adobe premier pro.
2. Media ini dikhususkan penggunaanya untuk mata pelajaran IPA pada materi Peristiwa Alam dan Dampaknya kelas V SD/MI. lebih menspesifikan pada jenis-jenis peristiwa alam dan dampaknya yang ada di indonesia.

3. Video animasi dibuat menggunakan adobe premier pro dengan menyiapkan gambar,materi, musik, dan suara dubingg.
4. Penggunaan media ini lebih mengaktifkan peserta didik karena peserta didik lebih memahami materi juga digunakan untuk menambah minat, semangat, dan motivasi belajar peserta didik.
5. Media ini dapat digunakan berulang kali dan diputar berulang kali.
6. Media ini dilengkapi dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi peristiwa alam dan dampaknya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pengembangan

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu.¹³ Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pendekatan penelitian dan pengembangan ini dipandang tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik. Pendekatan penelitian ini lebih menekankan kepada pengembangan media yang memperhatikan situasi dan kondisi lapangan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pendidikan secara formal maka pendidik serta peserta didik dituntut untuk kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 409.

tepat dalam mengajar.¹⁴ Dalam pembelajaran, biasanya guru dapat menggunakan media yang dibuat semenarik mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk memberikan informasi pada peserta didik. Media memiliki beberapa definisi menurut Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain.¹⁵ Media pembelajaran selain digunakan untuk memberikan informasi pada peserta didik, media pembelajaran juga berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Gagne yang mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar. Sadiman, dkk juga menyatakan

¹⁴Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi", *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol. 3 No. 2, (2018), h. 139-144.

¹⁵Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h. 3.

bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁶

Menurut Rohani lebih lanjut mengemukakan pengertian media adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan intruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.¹⁷ Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran juga dikatakan sebagai alat bantu yang dapat membantu peserta didik dalam perbuatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli penulis menyimpulkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang dapat membantu pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar, guna mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan dapat menumbuhkan sikap belajar serta dapat menciptakan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dimaksudkan agar pesan-pesan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dengan baik serta dapat diterima dengan baik oleh siswa atau peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sumber

¹⁶Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), h.122 .

¹⁷*Ibid*, h. 123.

¹⁸Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Akasara, 2015), h. 51.

belajar karena media juga sebagai alat bantu auditif, visual dan audiovisual. Selain hal-hal yang telah disampaikan diatas, penggunaan media akan lebih baik jika disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi guru itu sendiri.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, Piaget mengatakan pengetahuan dibentuk itu sendiri oleh murid dalam berhadapan dengan lingkungan atau objek yang sedang dipelajarinya. Karena itu, proses belajar harus membantu dan memungkinkan peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuannya.¹⁹ Dalam belajar juga, peserta didik dapat pula dibantu dengan suatu media pembelajaran. Berbagai macam peralatan dapat digunakan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga dapat menarik perhatian bagi peserta didik dan juga menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Pengalaman baru bagi peserta didik yang dimaksudkan adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, dan menjadi hal yang tidak terlupakan oleh peserta didik. Pendidikan sendiri mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia yang berguna dalam mencapai kehidupan yang optimal di era moderen. Dengan adanya pendidikan

¹⁹Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 38.

manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan serta teknologi.²⁰ Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk penggunaan teknologi yang ada, dengan adanya teknologi juga membantu para pendidik merancang media pembelajaran. Dalam pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran, media juga memiliki berbagai macam bentuk dan digolongkan berdasarkan karakteristik, fisik, sifat, kompleksitas, ataupun menurut kontrol pemakai.

Klasifikasi berdasarkan persepsi indra menggolongkan media pembelajaran dalam tiga kelompok yaitu (a) media visual misalnya buku dan media grafis, (b) media audio misalnya radio, (c) media audio visual misalnya televisi dan film. Klasifikasi berdasarkan penggunaannya menggolongkan media dalam 3 bagian yaitu: (a) media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, (b) media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok, (c) media pembelajaran yang penggunaannya secara masal.²¹ Dilihat dari macam-macam media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka peran media dalam pembelajaran tidak diragukan lagi, dapat dikatakan pula salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.²² Penggunaan media juga harus dipertimbangkan, penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik peserta didik

²⁰Maesaroh Lubis, "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 2 (Oktober, 2016), h. 147-153.

²¹Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Ibid*, h. 140.

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 19.

dan melihat tujuan pembelajaran serta sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah. Berdasarkan bentuknya, media terdiri dari media *visual*, media *audial*, *Projected still* media dan *Projected motion* media.²³

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas, media memiliki peran yang cukup penting dalam pembelajaran. Media dalam hal ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena media sendiri terdapat berbagai macam sehingga dengan menggunakan media, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna bagi peserta didik dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menjadikan pembelajaran yang efektif. Karena pembelajaran yang efektif melibatkan bagaimana peran guru dan sumber belajar. Selain melibatkan peran guru, siswa dan sumber belajar, dalam penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan keadaan siswa dan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah.

3. Manfaat Penggunaan Media

Selain memiliki bermacam-macam bentuk, media juga memiliki manfaat, media merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang dianggap sebagai wadah dari pesan atau informasi yang berasal dari sumber dan akan disalurkan kepada penerima pesan tersebut, serta materi yang ingin

²³Nur Komariah, "Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT", *Jurnal L-Afkar*, Vol. 5 No. 1 (April 2016), h. 80-105.

disampaikan yaitu pesan pembelajaran.²⁴ media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran, penggunaan media juga adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan yang mungkin timbul pada saat proses belajar mengajar.

4. Fungsi Penggunaan Media

Manfaat media menurut Levie & Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, yaitu: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Selain itu penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat antaralain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dihami oleh peserta didik serta dapat memungkinkan mencapai tujuan belajar.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.²⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis menyimpulkan manfaat penggunaan media agar metode atau cara dalam proses pembelajaran berbeda-beda atau bervariasi sehingga dapat mengatasi kejenuhan atau rasa bosan yang

²⁴Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 227.

²⁵Azhar Arsyad, *Ibid*, h. 20-28.

ada pada peserta didik. Selain itu penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga guru tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik bahkan guru. Media pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang efektif.

Penggunaan media juga menjadi salah satu variasi dalam proses belajar mengajar serta dapat menjadi sesuatu hal yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi, sebagai pembawa informasi dari guru menuju peserta didik. Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, tipe atau gaya belajar peserta didik ada 3 macam yaitu: tipe belajar visual, tipe belajar auditif dan tipe belajar kinestetik.²⁶

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.²⁷ Dari pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan kegunaan media dalam proses pembelajaran adalah dapat mengefektifkan

²⁶Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h. 42.

²⁷Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Ibid*, h. 129.

proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat, dan proses pembelajaran tidak menjadi monoton bagi peserta didik. Media didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu media juga dapat didefinisikan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui perantara yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi.

Media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang dimanfaatkan sebagai efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan agar merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap peserta didik atas pembelajaran yang telah diberikan guru karena sangat berperan dalam merencanakan media yang akan digunakan. Menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi 3 fungsi utama, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan.
2. Menyajikan informasi.
3. Memberi instruksi.²⁸

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah menstimulus semangat dan motivasi pada diri peserta didik serta mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran tematik, dalam pembelajaran tematik sendiri peserta didik sangat dituntut aktif dalam pembelajaran. Maka

²⁸Giri Wiarto, *Ibid*, h. 30.

dari itu dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Dengan adanya semangat serta motivasi dalam diri peserta didik, maka peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik dan hal tersebut dapat berpengaruh pada pemahaman serta hasil belajar pada peserta didik.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai karakteristik-karakteristik yang berbeda antara satu dan lainnya. Karakteristik tersebut dikelompokkan disesuaikan dengan jenis dan juga penggunaannya dalam proses kbm.



- Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan didalamnya terdapat unsur unsur berupa bentuk, garis, tekstur dsb
- Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Isi pesan media ini diterima melalui indra pendengaran atau telinga
- Media audio visual adalah media kombinasi audio dan visual ia dapat menampilkan unsur verbal dan juga suara. Artinya ia dapat didengar dan dilihat secara bersamaan
- Multimedia adalah media yang merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran guru harus memastikan bahwa media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran. Untuk itu ada beberapa hal utama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media

pembelajaran. Menurut Hernawan (2007: 39) setidaknya ada 3 hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya

- Tujuan pemilihan media
- Karakteristik Media
- Alternatif Media pembelajaran yang dipilih.²⁹

C. Pengertian Video Animasi

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang

²⁹Giri Wiarto, *Ibid*, h. 38

ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.³⁰

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, Suatu benda mati di berikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup, Fungsi animasi:

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras
2. Mempermudah penggambaran dari suatu materi
3. Media ilmu pengetahuan, karena animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang sebenarnya tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan.³¹

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat relevan untuk dijadikan alternatif dalam media pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berbicara dan lain sebagainya dalam

³⁰Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS* (jurnal JURNAL EDUKASI 2018, Vol 5, No 1) h. 20

³¹Nyoman sugi hartini, Ketut Agustini, Made Ardwi Pradnyana, “ *pelatihan video editing tingkat SMA se- singaraja*”, (jurnal widia laksana, vol 6, no 2, agustus 2017) h. 174

pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat disenangi peserta didik karena tidak menjenuhkan, dan pendidik memancing kreatifitas peserta didik dengan menggunakan media tersebut.

D. Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik. Pengetahuan sains diperoleh dan dikembangkan dengan berlandaskan pada serangkaian penelitian yang dilakukan oleh sainsis dalam mencari jawaban pertanyaan "apa?", "mengapa?", dan "bagaimana ?" dari gejala-gejala alam serta penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan pembelajaran sains adalah memadukan antara pengalaman proses sains dan pemahaman produk sains dalam bentuk pengalaman langsung. Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi

mahluk hidup dan mahluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik.³²

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami fenomena-fenomena alam. Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk hasil kerja ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan. Pandangan IPA sebagai produk hasil kerja ilmuwan, dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan memberitahukan kepada peserta didik tentang konsep, hukum, teori dan fakta tentang ilmu pengetahuan alam, tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan dan mengkonstruksi konsep sendiri. Proses pembelajaran tersebut biasanya dilakukan dengan ceramah. Pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, membuat peserta didik sebagai objek pasif yang menerima pengetahuan saja. Pandangan IPA sebagai ilmuwan bekerja untuk menemukan ilmu pengetahuan, dalam proses pembelajarannya menempatkan peserta didik sebagai seseorang yang mencari, mengolah dan menemukan sendiri bagaimana ilmu pengetahuan yang dihasilkan. Peserta didik dilatih untuk dapat mengenali fakta, mengetahui perbedaan dan persamaan fakta, mencari hubungan antar fakta sehingga peserta

³²P.Rahayu,S.Mulyani,S.S.Miswadi” *Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*” (Jurnal pendidikan IPA Indonesia vol 1, no 1, januari 2016) h, 65

didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana suatu ilmu pengetahuan ditemukan sehingga dapat dengan mudah untuk menerapkan ilmu pengetahuan dalam mengambil keputusan. Pandangan ini sangat sesuai dengan kurikulum 2013, yang menekankan pada penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengkonstruksi konsep sendiri, akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.³³

E. Pengertian Adobe Premier

Adobe Premiere merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah *video*, menjadikan software ini banyak dipakai oleh *production house*, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai menyelesaikan pekerjaan. Pada umumnya Adobe Premiere memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, tetapi anda dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu desain iklan digital untuk memenuhi kebutuhan dunia periklanan *audio visual*. Dengan sistem pengolahan dan daya kreasi yang tinggi maka anda dapat menciptakan suatu hasil karya seni berbentuk desain iklan digital dengan animasi-animasi yang indah dan eksklusif. Adobe Premiere juga

³³IdaFitriyati, ArifHidayat, Munzil: *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama*, (Jurnal Pembelajaran Sains Vol 1, No 1, Agustus 2017) H. 27

merupakan program standar yang banyak dipakai oleh para editor. Untuk titling sendiri disediakan berbagai macam template dan beberapa template sebagai background titling yang bagus-bagus, bisa dipakai dengan sentuhan sedikit transisi agar membuat titling lebih atraktif. Dalam dunia kerja sebagai editor, menguasai premiere mutlak diperlukan, karena kebanyakan rumah-rumah produksi dan stasiun TV memakai program ini disamping *AVID Express* dan *Final Cut Pro* tentunya.

Kelebihan dari Adobe Premiere adalah sebagai berikut:

1. Bisa capture dari Camcorder menjadi banyak file.
2. Memudahkan dalam membuat Title.
3. Time Line yang Memiliki 99 kolom video dan 99 kolom audio.
4. Langsung bisa browse Harddisk.
5. Tampilannya keren.
6. Mempunyai ketelitian sampai 0.01 sekon.
7. Dapat digunakan mengedit file *video* yang berbeda dan ukuran yang berbeda.
8. Efek *jalancustom*, bisa membuat kata-kata bergerak sesuai arah panah.
9. Efek dapat diedit.
10. Plus adobe media encoder.
11. Tahan Crash.
12. Mudah dalam membalik video (*time reverse*).
13. Support HD (*high Definition*).

14.Video Editing Software terbaik.

15.Ada3 Video Preview.

16.Ada istilah rendering/penggabungan *video*, namun tanpa suara (namun di aplikasi lain tidak ada).

17.Paling sering digunakan dalam produk broad casting.³⁴

F. Penelitian relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penelusuran pustaka berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang dapat dijadikan penulis sebagai perbandingan terhadap penelitian yang penulis kerjakan, sehingga dalam penulisan penelitian ini didasarkan pada sumber kajian yang benar-benar relevan. Berikut ini yang menjadi dasar kajian relevan oleh penulis: Siti Musarofah judul penelitian “ Pengembangan Media Pmeblajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan Output Youtube “. Dari penelitin ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayal Al-Qur’an dengan output youtube sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Muhamad anwar judul penelitian “ Pengembangan Media *Autoplay* Berbasisi *Video* Animasi Pada Mater Kenampakan Alam Dan Sosisl Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media ajar *autoplay* berbasisi *video* animasi bagi siswa kelas 4 SDN Ponggk 1 bltar dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik.

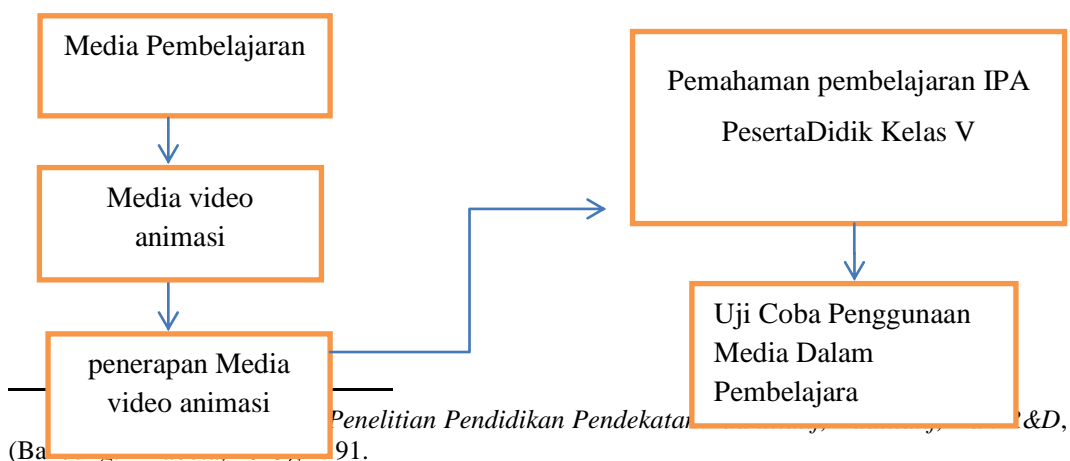
³⁴Widianto hadi, “*filem animasi sebagai media pembelajaran daur ulang air pada SDN Singopura 01*”, (jurnal IT CIDA vol 4, no 2, desember 2018) h, 13

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *video* animasi sangat relevan untuk dijadikan alternative dalam metode pembelajaran saat ini. Persamaan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media berbasis *video* animasi, namun perbedaannya pada sisi tujuan Penelitian tersebut yaitu peneliti yang akan diteliti ini bertujuan untuk melihat respon kemenarikan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *video* animasi. Sehingga mampu meningkatkan keinginan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.³⁵ Kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berfikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.

Kerangka berfikir



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad Azhar , *Media Pembelajaran* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2015).

Komariah Nur , “Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict”, *Jurnal L-Afkar*, Vol. 5 No. 1 (April 2016).

Al-Tabany Badar Ibnu Trianto Ibnu, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini Tk/Ra & Anak Usia Kelas Awal Sd/Mi* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015).

Faraz Umayya, Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017).

Hamalik Oemar , *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Akasara, 2015).

Hadi Widiyanto , “Filem Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Ulang Air Pada Sdn Singapura 01”, (Jurnal It Cida Vol 4, No 2, Desember 2018) .

Hartono, *Metodologi Penelitian*, (Pekanbaru Riau: Zanafa Publishing, 2019). H. 187.

Helda Silvia , Ardiansyah Asyhari, , “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu”, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Bi Ru Ni 05 (1)* (2016).

Istiqlal Abdul , “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi”, *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol. 3 No. 2, (2018).

Lubis Maesaroh , "Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)", *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 2 (Oktober, 2016).

Muakhirin Binti , *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd* (Jurnal Guru, Vol 1, No 1, Tahun 2015) .

Munzil, Hidayat Arif, Ida Fitriyati, · *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama*, (Jurnal Pembelajaran Sains Vol 1, No 1, Agustus 2017),

Made Ardwi Pradnyana , Ketut Agustini, Nyoman Sugi Hartini, “ *Pelatihan Video Editing Tingkat Sma Se- Singaraja*”,(Jurnal Widia Laksana, Vol 6, No 2, Agustus 2017) .

Rusyidah Fatimatur Evi, Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).

Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik Dan Penilaian* (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015).

Sudijono Anas , *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindopersada, 2016).

S.S Miswandi, S. Mulyani, P. Rahayu, ” *Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Menggunakan Pembelajaran Problem Base Melalui*

Lesson Study” (Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia Vol 1, No 1, Januari 2016)

Sumarno, Nurul Umamah, Relis Agustien, , *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips*” (Jurnal Jurnal Edukasi 2018, Vol 5, No 1) .

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Wiarto Giri , *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016).

